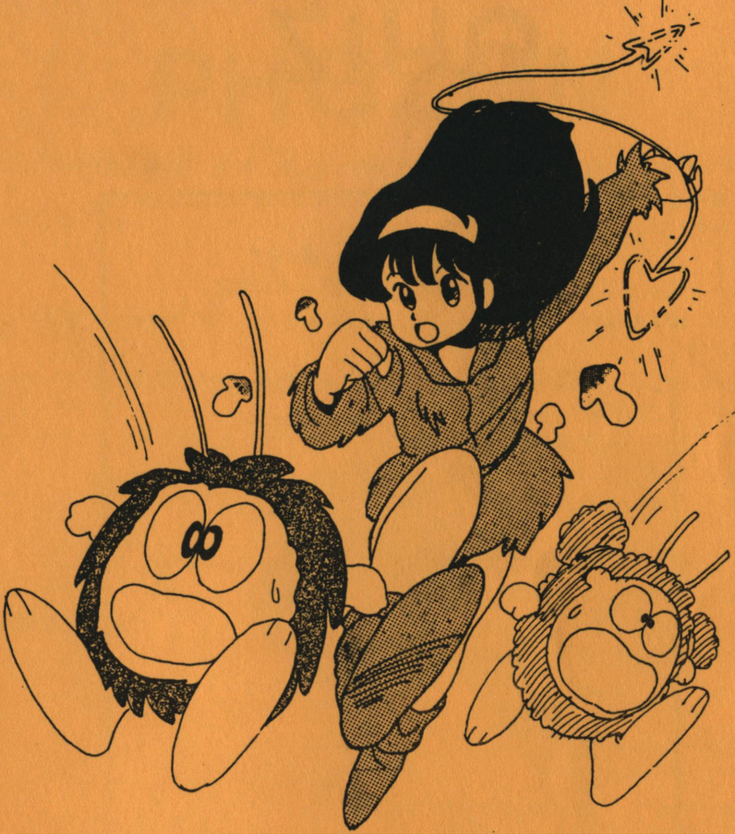


VOL. 9

GAME FREAK

QUIZ

1. PENGO（CORELAND）で、卵の入った氷をPENGOが、スタート時に出現する位置にとばした。その後、PENGOが死んでしまった。
この後、ゲームはどうなるか？
   a. ペンゴの出現位置がずれて、氷はそのまま。
   b. 氷の位置が変わり、ペンゴの出現位置はそのまま。
   c. 卵入り氷が消えており、ペンゴはそのまま。ゲーム進行がおかしくなる。

2. GALAGA（namco）で、ファイターが破壊された瞬間、トラクタービームにひっかかった。その後どうなるか？
   a. ただ一機減る。補りょにはならない。
   b. 爆発しながら上昇し、補りょになる。
   c. 機械が狂う。

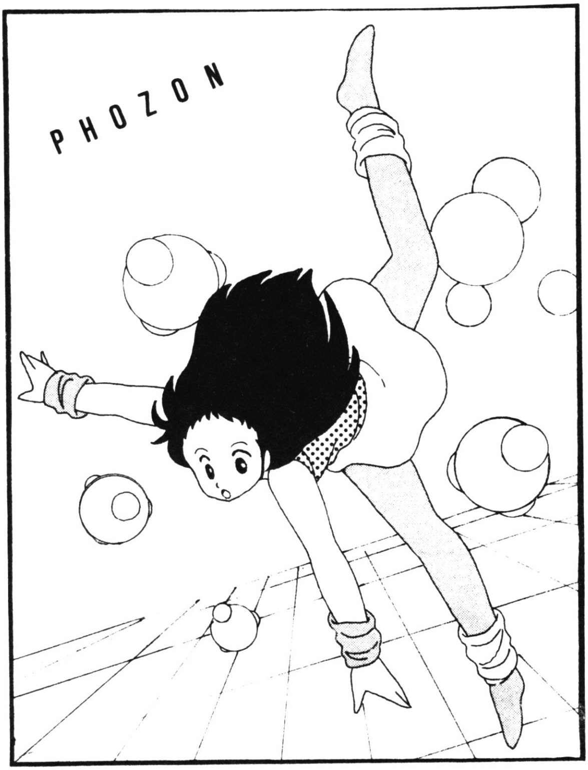
3. 次のゲームのうち、無限増えがないものを選べ。
   a. ガズラー　（TEHKAN）
   b. ロックンロープ（KONAMI）
   c. イスパイアル　（ORCA）

解答：次號

◎ 前号クイズの答。

1. (b) 7匹　　8匹までは UFO はでる。
2. (d) 東大生　　有名な話だから知っている人も多いはず。
3. (b) 足　　頭でつかまることはできる。
4. (d) 煙を一発だけ出す
5. 3面・GOOD　7面・VERY GOOD　10面・WONDERFUL
15面 FANTASTIC　7面？隠れメッセージ。　33面 GIVE UP!
計6つ。
6. (c) レッドタンク　　これは、御存知シグマ製。
7. (a) イカ　　一般にイカ・エイリアンと呼ばれており、どちらにも見える。エイリアンであるにせよ、イカのくし焼きがイメージの発端になっているのは明らか。
だから答はイカ。ヤリ投げで画面外へとばすと落ちてくる。
8. 唯、単に、TIMEが減るのを待つ。残りが、400、300、200、… と減っていくと、タルも4、3、2、… と減る。
9. 90秒。　　疑う人は、実際PLAYして確めよう。
10. Mr. Do! のプロトタイプでは、雪ダルマが主人公であった。ところが、DIG DUGと似ている上に、死に方が「頭がふくらんで破裂する」というグロさなので、今の形になった。コイン投入時のコインマークは、その ダルマの名残りである。

PHØZØN



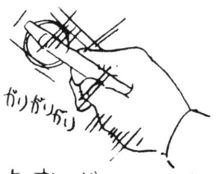
日本中のギャロットの雰囲気を暗くした.前衛(?)ゲーム.PHOZON。今までのナムコのゲームセンスがPHOZONでは生かされなかったようだ.
アイデア的には新しいが.ゲームレベルとしては数年前のものであろう.はっきりいっておもしろいゲームとはいえない.
ゲームデザインにもあちこちに欠点が見られる。
その欠点のひとつを利用してHI-SCORE 1000万点をだそう.同色のモレックを結合し続け.別色のものはつけたらすぐ離脱させる。すると.モレックの倍率が上昇してゆき.1ケ4000PTSまで上昇するのである.そうしたら.あとはモレックをつけてはすぐ離していけば別色なら30PTS.同色なら4000PTSはいっていき.4時間強もやり続ければ1000万PTSに達する。

Hyper Olympic

ハイパーオリンピックは大ヒットしとりますが何やらヒサンですねー。
ライターやら ボールペンやら、なたまた定規やらで、ボタンがメチャクチャでごぜーますな。しかし良くあんなやり方を考え出したもんだ。この場合、ボタンのせり出したコナミの台はやりにくく、ボタンの低いタイトー・セガの台がねらわれてもームチャクチャ。いいのだろうか‥‥。



◎ ライター・ボールペンの場合

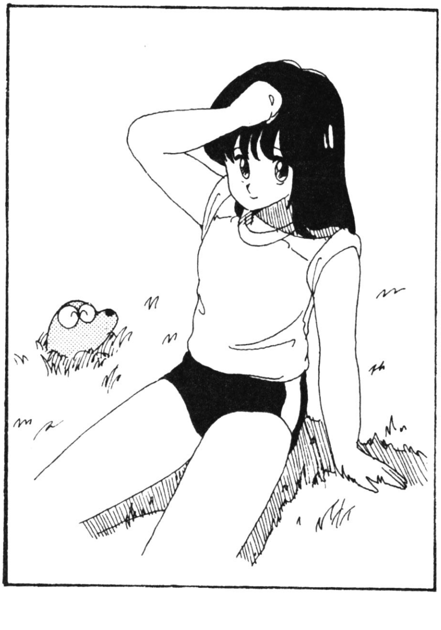


ひたすら ボタンをひっかく。

◎ 定規の場合



定規の反動を利用し、ひたすらたたく。



◎ 他にも、昔なつかしカプセル"ガチャポン"ですり込む方法。
軍手をしてすり込む方法。
ボール紙に穴をあけて、はめ込む方法。
モーターの芯を少し曲げてバイブレーターとして使う方法、
など、凶器がうずまいている！

☆ 未確認情報コーナー

槍投げで、しばしば100mラインの表示が140mや100mになっているが、その時、100mを超せばその表示の記録が、認定されるという。（友人がやったら0mに戻ってしまったそうだ）

かくれきゃら

1. 100m走
相手と同時にゴールインする。と、ツタンカームのオヤジ走り。1000pts.

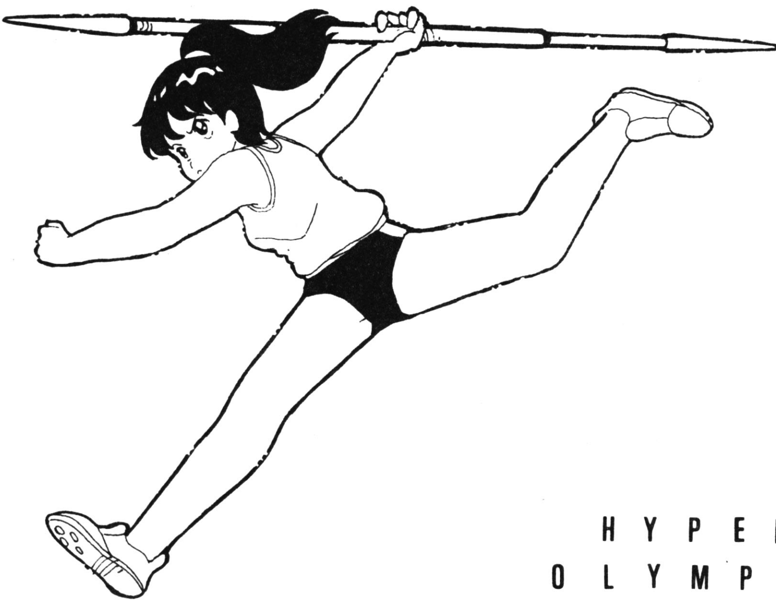
2. 幅跳び
3回とも同記録をだすと、ツタンカームのオヤジ走り。1000pts. ファールはダメ。

3. 槍投げ
ファールせずに、槍を画面上へ投げて、槍が画面から消えると、イカ。1000pts.

4. 110mハードル
相手と同時にゴールインする。と、ツタンカームのオヤジ走り。1000pts.

5. ハンマー投げ
不明。

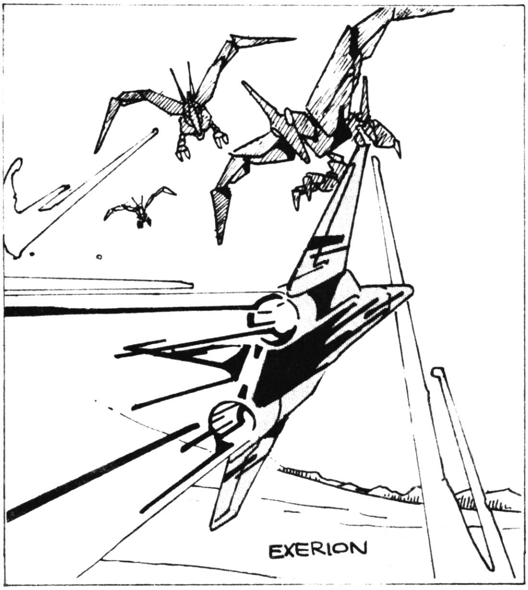
6. 高跳び
最初に2回失敗する。そして、クオリファイまでクリアーし続ける。
するとNICEモグラが顔をだし。1000pts.



HYPER
OLYMPIC

EXERION

JALECO.

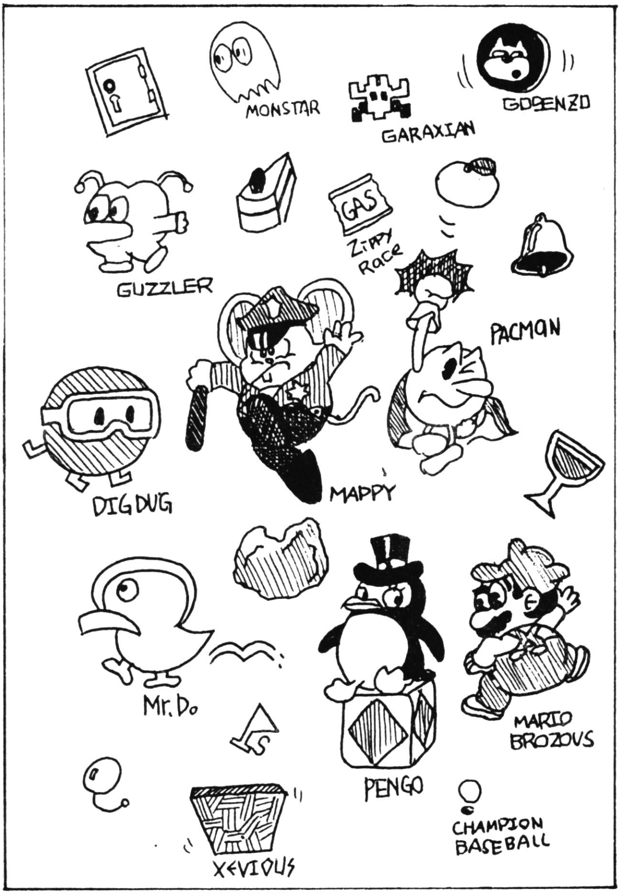


NAUGHTY BOY . POP FLAMER などをだし. 今ひとつゲームメーカーとしてヒットをだせなかったJALECOが. 遂にヒット作を生んだ。EXERIONだ。
操作性が悪いと感じるのは. SHIPの運動にG:重力がかかっているからだ。それが. このゲームのキーポイントなのだ。今までのスペースゲームの感覚でプレイすると. 慣性のかかったSHIPは. ことごとく. 敵と衝突し. HI-SCOREは生まれない。体ごと動かしてプレイすれば. 気分はもう無重力. シングルビームをたくさんためて. ここぞという時に使うのが基本プレイだ。

ゲームフリーク諸君は. もう. この無重力感覚に慣れたと思うので. ここでは. それを前提として. HI-SCOREの為の一大作戦を伝授しよう. (おおげさな…)
簡単なことである。弾を一発もはずさずに撃つ。必ず敵か敵の発した弾に当たるようにしていくと. 一匹倒す時にBONUSが加えられ. それが9000PTSまで上昇するのだ。みるみるうちにSCOREは上がり. すぐに50~60万PTSはだせるし. 100万PTS以上も可能なのだ。あせらず. あわてず確実にあてていこう.

GAME画廊

ゲームガロー！



（会員No.102 関根博章）

貴方のゲームイラストを送って下さい。ハガキに黒インクで描いてね。優秀作はこのコーナーで紹介します。

送り先　〒194
東京都町田市南大谷241-17-2
TAJI(C)　田尻智　ゲームフリーク

XEVIOUS＊

1.　ログイン11月号「君はゼビウスの星を見たか」についての問い合わせが殺到している．その多くは．マニアらしからぬ低レベルな質問であった．（P.9 参照）
そもそも この噂のもとは唯だったのか．実は当局編集長 田尻氏であった．
'83．8月に京都の知人から．ゼビウスの終極についての噂を聞いて．うる星あんずに教えたのが．この騒ぎの発端となった．
噂は噂を呼び．ゲームフリーク達は血まなこになって．終極探しを始め．朝から晩までプレイし続けたが．唯一人．終極を見た者はいない．
遂にしびれを切らした田尻氏は．ナムコ．開発の遠藤氏に直接．事実関係を確める事を考え．ぴあフェスティバルの直後．御茶の水某所で．念願の会見を果たした．
「 でないことはない 」 それは衝撃的な言葉だった．
遠藤氏によれば．終極はプログラムされてはいないという．しかし．プレイ中にCPU同士のデータのやりとりに不都合が生じることがあり．その結果ゲーム進行が乱れる．
すると．終極のようなものが見えたり．ギャラクシアン・ファントム（ ROMには入っている ）がでてきたりすることがあるらしい．

2.　遂にゲームフリーク特殊研究班では．ギャラクシアン．ファントムの確認に成功した．
又．新たにヘリコプター．タンクetcのキャラクターの存在も明らかになった．
これらを含め．ゼビウスの全容について調べつくした別冊Xevi Bookが近日．ゲームフリークから地下出版される．極少限定版（再版なし）の為．内外への宣伝を一切しないが．希望者は当局へ問い合わせてほしい．

3.　namcoからSuper Xeviousが発売される．
今回の本発売に際して．今までプロトタイプとして残しておいたSuper Xeviosをさらに改良．ギャラクシアン．（16AREA）ファントム（飛行場他）ヘリコプター．タンク．橋などの．ROM内に潜んでいた隠れキャラクターが．登場する．
今まで"謎"が．このゲームの魅力のひとつになっていただけに．そのすべてが明らかにされてしまうのは．いささか残念な思いである．
"謎"は"謎"のままがよい。



ビデオゲームはコンピュータを使ったリアルタイムなアニメーションである、ということで８月27日、「ぴあ」主催の第７回アニメーション・サマーフェスティバルにおいて画期的なイベントが催された。題して〝ビデオゲーム大会〟。

まず、遠藤氏は知る人ぞ知る、ゼビウスの開発担当者。ＳＦを題材にした画面スクロール型ビデオゲーム、ゼビウスの人気は、ログイン誌上でもたびたびお伝えしているとおり。当然、会場に集まった少年のうちの何割かはアニメーター志望少年というより、ゼビウスの熱狂的なファン、いわゆるビデオゲーム少年だったのだ。

折しも、このイベントが開かれる前に一部のビデオゲーム少年たち（というよりはマニア？）の間に「ゼビウスの終末を見る方法がある」という未確認情報が乱れとんだ。

マニアたちに「アタリ・インストラクションカードの怪」と呼ばれている謎がある。ゼビウスは、アメリカではアタリ社から発売されているが、そのインストラクション・カードには「32種類のキャラクターが存在する」と書かれている。このうち、日本のビデオゲーム少年たちのうちで〝公認〟されているのは28種類。つまりソル（地中に埋まったタワー）やフラッグ（水中にある）や犬やファントム（どこにあるか、教えてあげないよーだ！）のほかに４種類の未確認隠れキャラクターが存在するというのだ。

ところが、京都のあるマニアが「森の手前にあるボザログラムをある決まった順序にそって撃ち、森のなかにある隠れレーダーを発見、爆発させるとタランチュラと呼ばれるクモ状の怪物キャラクターが現われ、糸を吹きつける。その糸にひっかからずに進むと今度はアンドア・ジェネシス（巨大要塞）の小型版が現われ、まるでこの世の終わりのような攻撃をしかけてくる。そして敵の惑星ゼビウスがその姿を現わし、ついに事態は終局へ向かう」という、まことしやかな情報を東京に持ち込んだ。この情報が正しければ、未確認キャラクター４種類の怪も解けるのだ。

さて、８月27日、日仏会館のほうに話を戻そう。最後の質問者として震える手でマイクをつかんだ少年は、突如、「ゼビウスにはいろいろな隠されたポイントがあるそうですが、あるポイントを撃つと、ゲームの状況がまったく通常の場合と違ってしまうそうですが（語気を強めて）本当ですか」
とたずねたのだ。以下、一問一答。

遠藤氏「一部マニア、特に１千万点以上のプレイヤーのあいだでは、隠れキャラクターを探すことに楽しみを見つけている人たちがいるわけで、その人たちには頑張ってください、としかいいようがありませんですね」

少年「（少しもひるまず）じゃあ、隠れフラッグの位置が自分の攻撃とタイムに関係するといわれていますが、その関係を教えてください」

遠藤氏「いいですよ。メモリ上のある数値を５倍してそれに１を足し、16進数の〝1F〟の論理和をとるわけです。その結果、画面上の位置が決まるわけですね」と、全然わからないような答え方で軽くかわす。

少年「（全然ひるまず）ところで、一番最初のエリアにあるボザログラムをある順番で消して、森のなかにある隠れレーダーを撃つと……（要は謎の４キャラクターのこと）と聞きましたが本当ですか」

遠藤氏「（一瞬考えこんで）なるようになるはず、としかいいようがありませんが、がんばってください」

少年「（確信を得たという希望に顔を輝かせ）それじゃあ、やっぱりあるんですね、終末は！」

嗚呼、しかし少年の質問は時間切れで打ちきられてしまい、遠藤氏は再びポールポジションのコックピットのうえの人となったのだ。「アタリ・インストラクションカードの怪」の真偽のほどは定かでない。しかし、この少年のひたむきな姿は、会場の人々にさわやかな感動をもたらしたのだった。

ゲームフリーク才1回アンケート

結果報告

現在ここ会員も300人にもなり、活発化しているゲームフリークですが、昔は100人を超えただけで狂喜したものでした。
その100人を突破した昨年9月頃、会員No.3～102の100人にアンケートに答えて頂きましたが、やっと結果報告できる次第です。（回収率62％）
アンケートの内容は、

1. 今後の編集方針について
2. 会名について

3.4.5 会合について

6. 好きなゲームメーカー、〇〇〇なゲームメーカー
7. 好きなゲーム、〇〇〇なゲーム
8. ゼビウスの隠れキャラクターについて

このうち、資料的に価値が高いと思われる6.7.の項のみ報告させて頂きます。

1. 好きなゲームメーカー

1位 namco. 得票 46

理由： アイデアが良い。
キャラクター商品も出していて、内容が深い。
私達プレイヤーの身になって作っている。
キャラクター、MUSIC、ストーリーがすごい
充実したゲームを多くだしている。
プレイの後、虚しくならない。
社長が好き。
ゲーム性が高い。
オリジナリティがある。
とってもかわいい。

※評. 2位以下を大きく引き離して堂々の第1位。
それだけプレイヤーを引きつけるゲームを作りだしていると言えよう。
最近は、namcoのゲームだから、おもしろいという先入感がゲームフリークの間で出てき始めているようだ。

$$\lim_{G{\cdot}F \to \infty} G{\cdot}F \fallingdotseq \mathrm{namco\ FREAK}$$

の時代がくるかも知れない。

2位　SEGA ENT.　　　得票　12

アイデアが良い.
とにかく好き
今より昔のゲームが好き.
ペンゴをだしたから.
設計思想が良い. フロンティア スピリット がある.
グラフィックが良い.
自分の会社だから（社員）

※評. 同社のフロンティア スピリット（開拓精神）は. 誰もが認めるところ.
この精神を セガイズムと 呼ぶ声も多い.
唯. ベースボールにせよ. ペンゴにせよ. ヒット作は ほとんど 他社開発ゲームなのが さびしい.

3位　KONAMI.　　　得票　4

※評. BGM・ゲームアイデア. センス. どれをとっても. namcoと一線を画するが. 今ひとつ及ばないのは. 奥行きが ないので 飽きてしまうからだ.
同社に望まれるのは「飽きないゲーム」への挑戦であろう.

4位　TAITO.　　　得票　3

※評　数多くゲームを出してはいるが. 同社開発のものは意外と少なく. 他社（下請け会社 etc）が ほとんどらしい.
これが. 最近の同社の レベルダウンを 語っていると考えられよう.

5位　ATARI.　　　得票　2

6位　UNVERSAL.　　　得票　1

6位　DATA EAST.　　　得票　1

6位　NINTENDO　　　得票　1.

2.

- TAITO.　　　　得票　27

パソコンみたいなセコイグラフィック
しょうもない
3年前の暗いゲームを平気で出荷する.
開発ペースが速すぎて.内容も軽い.
アイデアは良いのに.それを卵のままだしてしまっている.
何が言いたいのかわからんゲームをつくる.
動きがぎこちない.
画面がつまらなく.プレイ方法がめんどう.
どこか手抜きが感じられる.
数だけ出して.おもしろくない.
異様に難しいのがある.
ゲーム性が低い.
2度とやりたくなくなる.
昔がよかった.今はマンネリ.遊び心がなくなっている.

※評　やはり.ヒットゲームが仲々でなかったり.低い完成度のゲームを続けてだすと.
ゲームフリーク達から嫌われるようだ.
ヒットの多いメーカーは.企業イメージも良い.
同社には.これからに期待しよう.

- SEGA ENT.　　　　得票　6

ゲームが単調
何がいいたいのかよくわからない.
やりにくい

- namco.　　　　得票　3

- NINTENDO.　　　　得票　1.

- SIGMA.　　　　得票　1.

- TEHKAN.　　　　得票　1.

- UNIVERSAL.　　　　得票　1.

- DECO　　　　得票　1.

3. 好きなゲーム

1位	XEVIOUS	得票	48
2位	MAPPY	得票	30
3位	MARIO BROS.	得票	13
4位	CHAMPION BASEBALL	得票	10
5位	PENGO	得票	9

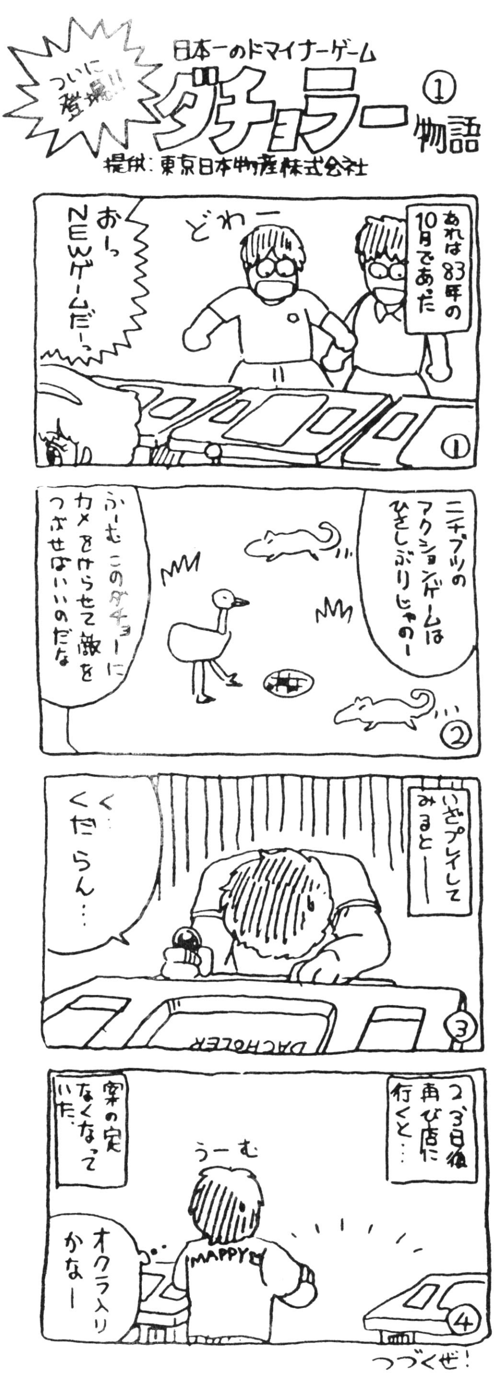
4.

◦ CHAMPION BASEBALL	得票	14
◦ FLONT LINE	得票	10
◦ BIO ATTACK	得票	7
◦ ASTRON BELT	得票	6
◦ JANPUTER	得票	5

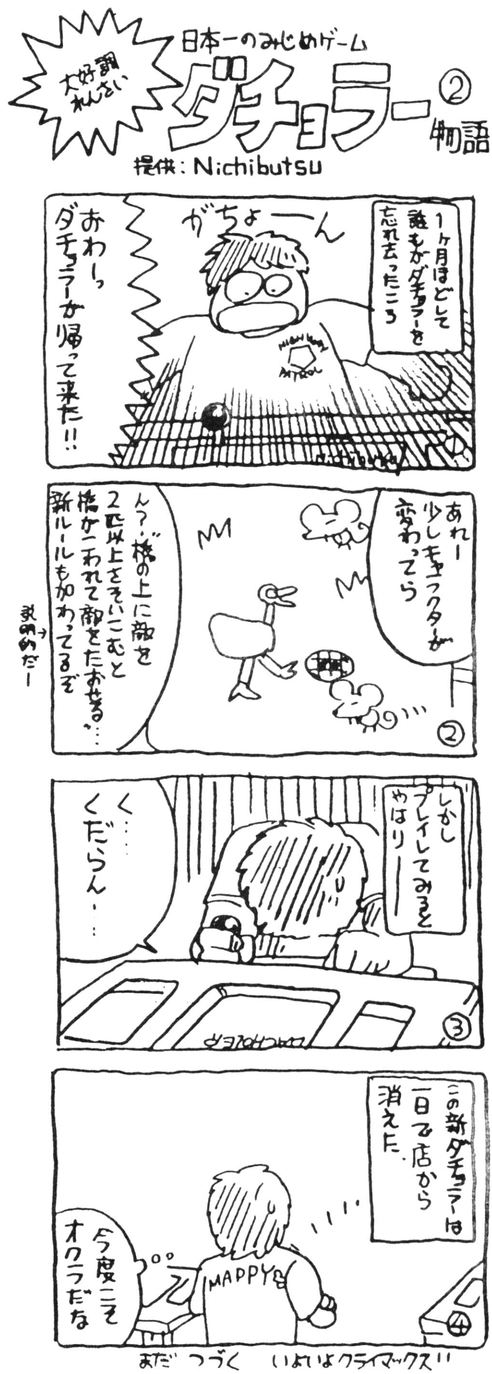
5. 考察

アンケートの結果は.1に対し2，3に対し4が逆のアンケート項目となっています.
2,4のアンケートについてはメーカーの方々を中傷しようとやったものではないことを断っておきますが.何かの参考にして下されば幸いです.
もっとも.1.好きなメーカー，2.○○○なメーカーの両者とも上位に大手三社が入っていることを考えると.好き○○いをうんぬんより.知名度の差が.アンケートにでてきてた様に思います.
第2回はもっと.まともなアンケートにしたいと思います。おそまつでした.





ついに登場!!
日本一のドマイナーゲーム
ダチョラー①物語
提供:東京日本物産株式会社
あれは83年の10月であった
どわー
おーっ NEWゲームだーっ
①
ニチブツのアクションゲームはひさしぶりじゃのー
ふーむ このダチョーにカメをけらせて敵をつぶせばいいのだな
②
いざプレイしてみると——
く… くだらん…
③
2、3日後再び店に行くと…
案の定なくなっていた。
うーむ
オクラ入りかなー
④
つづくぜ!



大好評れんさい
日本一のみじめゲーム
ダチョラー②物語
提供:Nichibutsu
1ヶ月ほどして誰もがダチョラーを忘れ去ったころ
がちょーーん
おわーっ ダチョラーが帰って来た!!
①
あれー 少しキャラクタが変わってら
ん?…橋の上に敵を2匹以上さそいこむと橋がこわれて敵をたおせる…新ルールも加わってるぞ
説明的だー
②
しかしプレイしてみるとやはり——
く… くだらん…
③
この新ダチョラーは一日で店から消えた。
今度こそオクラだな
④
まだ つづく いよいよクライマックス!!

急転開 感動の最終回

日本一のド根性ゲーム

ダチョラー③物語

提供：燃えあがれ!! ニチブツは不滅だ!

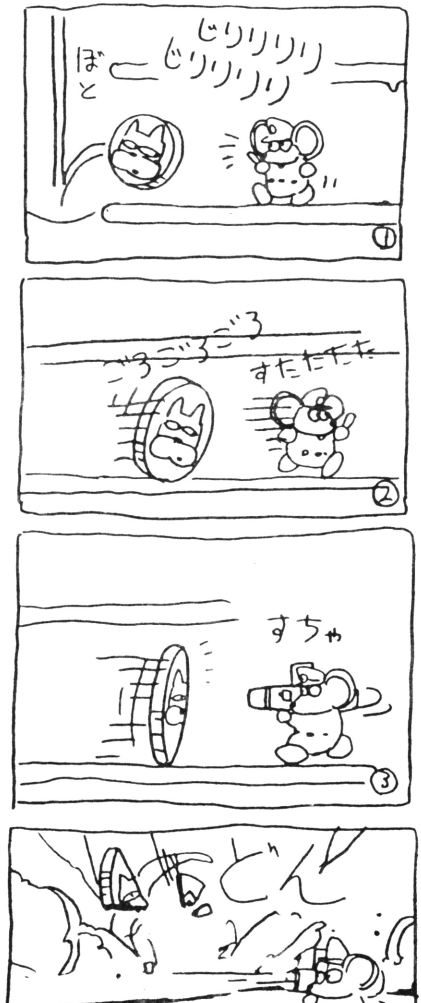


完

いみなしまんが

がんばれ MAPPY ①

御先祖との死闘



まったく意味がない

LETTERS!

こんちは！
最近はビデオゲームに関する本や記事が多くなってきたと思いませんか！
BASICマガジン11月号にも、うる星あんずさんの必勝法らしきものがのっていました。
そこでこういう考え方はちょっと、いやだいぶせこいと思うけど、
僕はこうメジャー化してくるのはおもしろくないのです。
これからもいろいろゲーム誌のようなものがふえていくと思います。
このままだと、ゲームフリークもただのありふれたゲーム誌になってしまうので、田尻氏には、もっと知っている人が少ないような極秘情報を多く載せるように、これからもがんばって下さい！
それからスーパーゼビウスというのがあるらしいけど、ふつうのゼビウスと、どんなふうに違うのですか。

（会員No.84　高田淳一）

★ ビデオゲームのメジャー化（ゲーム誌の増加 etc）については、
私も今ひとつおもしろみが‥‥　という気もしています。
そもそも、ビデオゲームなんて○い遊びが、マスコミで
大きく取り上げられること自体、おかしいですよね。
○○○・なところで、静かに楽んだりするっていうのが、
ビデオゲームじゃないかって思うこともあります。
ま、こういうふうに考える人は、かなり暗くて病的にマニアな人ぐらいでしょうけど。

スーパーゼビウスは、高級プレイヤーの為に特別につくられた
ナムコに1台だけあったプロトタイプというものです。
（うる星あんず氏談）
スペシャルの位置などがかわっていて、全体的に難かしいのです。　私は、はじめてやった時、40万しかいきませんでした。
内部のディップスイッチでランクを上げたものは、
スーパーゼビウスとは違います。

ふろむ げいむふりいく。

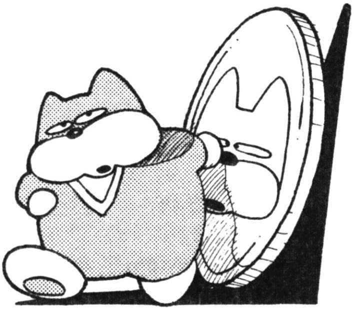
GAME FREAK!

完売御礼．Xevious 1000万点への解法．

SUPERSOFT，NGで承ったゼビ本は．おかげさまをもちまして．
2000部完売となりました．
ただでさえ．郵便事故の多い年末に．並ならぬ量の発送を半狂乱で行なった為．"届かない""遅い"など御迷惑をおかけした方もありました。
ここで．御買い上げ頂いた方々に厚く御礼させて頂きます．

合本出来．Encyclopedia Gamefreak．

最近．やたら有名になってきたG·Fだけれど．その会誌を見た人は．意外と（そーでもないけど）少ない．
会員の中でも．今や．VOL.4〜6なんかは．幻のG·Fとなりつつある．そこで．G·Fを幻にしてはならんと．過去のVOL.1〜6を一冊にまとめ上げた合本（がっぽん）を出版します．
名付けて"ENCYCLOPEDIA GAMEFREAK"。
全体の90%に及ぶ書き直し（清書だよ）を行なって．読み易さを追求。又．各号の表紙·編集後記などを削除しても．76 Pageもある読みごたえ充分の内容。
さらに巻末には．コピーで増せる付録びんせん。



価格 700円＋300円（α）
α＝送料＋手数料．

申し込みは．10cm×5cmの氏名·住所を書いた紙片と．1000円の小為替（なんにもかかないこと）を同封の上．『EN·GF希望』と書いて．当局まで．

6冊分が700円+300で読めるなんて
得だと思うんだけど・・・

GF MONITOR

'84.4月より、GFモニター制度というものをスタートさせます。最近のビデオゲームの中から、ひとつ選び、

(1) 色あいについてどう思うか。画面を見た時の印象。
(2) ゲームの音、BGMについてのコメント
(3) 不自然なところはないか？
(4) 初めて、このゲームをして、わかりにくかったところ
(5) このゲームのおもしろいところ・(い)いところ
(6) このゲームをさらにおもしろくするアイデアがあれば書いて！
(7) その他に、このゲームについていいたいこと。

以上7項目のレポートをして、G・F当局へ送って下さい。

応募資格　　特になし。
レポートサイズ　　B5
書式　特に定めない。右図を一例とする。ただし、一通につき一機種とする。

当局では送られてきたレポートをすべて資料として保管し、必要に応じて
(1) G・Fに掲載する。
(2) ゲームメーカーへプレイヤー達の声として、一資料とした上で送付する。
などに活用していく方針です。

又、一人で一機種一通として、何通送っても構いません。(例えばエクセリオンとセンジョウとハイパーを一通ずつレポートして、一緒に送ってもいい)。

当局では、毎月末に、一ケ月間で一番たくさんのレポートを送ってくれた人をG・Fで発表して、マニアが泣いて喜ぶ(？)ゲームグッズ(Tシャツ、ポスター、びんせん、シール、ステッカー、)のうち、ひとつか、"しょうがくきん"のどちらかをプレゼントします。
だから応募の際は、住所・氏名・年令・TEL・会員No.の他に、プレゼントが「グッズとしょうがくきん」のどちらがいいかを明記して下さい。
それでは、みなさん、価値あるレポートをびしばし送ってちょうだいね！

本当は、もっといっぱいかいて！

> ◦ GFモニター レポート
> 1984・3・31・
> ゲーム名：コスミックモンスター(ユニバーサル)
> (1) 色　あんまりきれーじゃない…うんぬん。
> (2) BGM　ちょっと単調。もっとこう…
> (3) 特にへんなところはない。けど バグがあった。それはですね、えーと…(略)
> (4) レバーがなくて、ダイヤルで操作するというのが、わかりにくい。それと、ボタンが…(略)
> (5) キャラクターが、いい。特にあの4本足のモンスターがエクセレント。他には…(略)
> (6) 母船からUFOがでてきて、うちそんじると、インベーダーがふえるようにしよう。
> (7) 今一番おもしろい。
>
> 〒194 東京都町田市○○○-○○-○
> もろぼし だん　18歳　0427-○○-○○
> NO.1　ゲームグッズ・Tシャツ

次號予告.

ちょっとばかり病気をこじらせまして.仲々VOL.9ができませんでした.ごめんなさい.その代わりといっては何ですが.VOL.10~12は続けてビシバシだしますので(別冊も4冊ばかりつくる予定です!)3月~5月は乞う御期待です.では.とりあえず予告など……(もー後には引けないっ!)

VOL.10 アップンダウン16ラウンド全マップ
11 リブルラブル
12 ミスターバイキング
別冊 VOL.2 DIG DUG (G·F特殊研究班他.編集 TAJI CORP.)
3 PACMAN (〃)
4 XEVIOUS II (〃) あんずは無関係.

別冊については.くわしくは次号以下でお知らせします。それまでは待ってて!

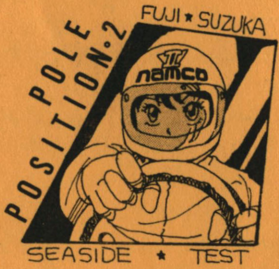
檄!

G·Fでは会誌「GAME FREAK」のボルテージを少しでも上げていこうと日夜.努力し続けています.
しかし.会員は300人もいるのに.相変らず.会誌作りは.常任スタッフのTAJI CORP.の2人だけです.
これでは.ボルテージをあげるのにも.おのずと限界があります.
そこで(これは創刊当時から呼びかけていることですが)もっと会員の人達にも会誌作りに参加して欲しいのです.
別に常任スタッフにならなくても.得意なゲームの攻略法なんか書いて送ってくれたら大助かりなんですよ.攻略法はゲームの新旧にかかわらず詳細にまとめたものを募集しています.
現在.特に求めている原稿は.

(1) DIG DUG·PACMAN MAPPYのパターンを詳細に解説したもの.
(2) ビデオゲームのバグ
(3) LETTERS!へのおてがみ.
(4) スクロールゲーム(ジッピーetc)のマップ
(5) ゲームのマンガ·イラスト などなど

編集·清書は.当局でやりますので.下書きのまま送ってくれてもいいですよ.よろしくね!





EVERY TIME I LOOK AWAY.

ビデオゲーム専門誌　ゲームフリーク　第9號

企画 = TAJI CORP. 1984
制作 = GAME FREAK
編集 = TAJIRI
発行 = 〒194 東京都町田市南大谷241-17-2
協力 = No.3 杉森建
初版発行 = 1984年3月10日
乱丁・落丁は 充分 睡眠をとって下さい。

¥250